

Beschreibung der einzelnen Use Cases:

1.) Beenden

Durch einen Mitspieler ausgelöste Aktion, die bewirkt das der Spieler mit sofortiger Wirkung aus dem Spiel aussteigt und ins Startmenü zurückgelangt. Ist der Mitspieler, gegebenenfalls zugleich der Host (=Spielersteller), dann wird das gesamte Spiel sofort beendet und alle Mitspieler finden sich im Game-Room wieder.

2.) Login

Jeder Spieler muss beim Starten des Spieles, sich mit seinen Accountdaten am Server erfolgreich anmelden um in das Hauptmenü zu gelangen und die weiteren Funktionen zu nutzen. Die Accountdaten werden von der Datenbank „Benutzerdaten“ herausgelesen und überprüft. Nur mit gültigen Accountdaten ist das Nutzen des Spieles möglich.

3.) Einstellungen

Ist ein Bestandteil des Hauptmenüs. Hier kann der Benutzer seinen Spielnamen ändern, als Standard wird der Benutzernamen vom Login verwendet. Dieser wird von der Datenbank „Benutzerdaten“ herausgelesen. Bei Aktualisierung des Benutzernamens, werden die neuen Daten in die Datenbank „Benutzerdaten“ aktualisiert.

4.) Spiel erstellen

Ist ein Bestandteil des Hauptmenüs. Hier wird ein neues Spiel von einem Benutzer erstellt. Dieser ist somit zugleich der Host des Spieles. Es werden weiters auch alle relevanten Einstellungen für das Spiel vorgenommen.

- a. Spielname: Dabei wird ein eindeutiger Spielname festgelegt, um das Spiel vom bereits bestehenden Spiele zu unterscheiden.
- b. Radius: Es wird die Größe des Spielfeldes angegeben. Die Spielfläche ist kreisförmig und somit wird der Radius des Kreises angegeben (Maße in Meter).
- c. Spieleranzahl: Es wird die Maximale Spieleranzahl angegeben, die dem Spiel beitreten dürfen (pro Team).
- d. Punkteanzahl: Es werden die maximale Anzahl der Punkte festgelegt, die die Teams zu erreichen haben, um das Spiel erfolgreich zu beenden.
- e. Freezetime: Hier wird die Zeit(Sekunden) eingegeben wie lange ein gefangen genommener Mafioso nicht aktiv am Spiel teilnehmen kann.
- f. Catchtime: Hier wird die Zeit(Sekunden) eingegeben wie lange sich die Wirkungsgrade zweier oder mehrerer Gegenspieler überschneiden muss, bis der Mafioso gefangen genommen wurde.

Die vorgenommenen Einstellungen werden dann den Server vermittelt und in einer Datenbank eingetragen. Das Spiel wird dann mit Hilfe dieser Daten erstellt und man kann dem Spiel somit beitreten.

5.) Game Room

Der Benutzer wird automatisch im Game Room weitergeleitet wenn er einem bereits erstellten Spiel beitrifft oder als Host ein neues Spiel über den Use Case „Spiel erstellen“ erstellt. Mittels einer Liste (die dazugehörigen Daten werden vom Server geladen) werden dann alle vorhandenen Spiele angezeigt.

- a. Mittels dem Use Case „Spiel Starten“ kann der Host dann das Spiel eröffnen.
- b. Mittels Zurück, wird der Benutzer wieder in das Hauptmenü zurückgeleitet.

6.) Spiel starten

- a. Ist ein Menüpunkt im Game Room den nur der Host ausführen kann. Somit wird das bereits erstellte Spiel mit den getroffenen Einstellungen gestartet und alle Mitspieler, werden dann zum Spiel weitergeleitet. Damit beginnt das Spiel.

7.) Spiele suchen

- a. Ist ein Menüpunkt im Game Room und kann von jedem Benutzer ausgeführt werden. Nach Betätigung des Use Case, werden mittels einer Liste, alle vorhandenen Spiele im Game Room angezeigt. Es werden die entsprechenden Daten vom Server geladen.

8.) Bewegen

- a. Dieser Use Case agiert mittels GPS (=Aktor) und soll in einen gewissen Zeitintervall (alle 3 Sekunden) die aktuellen Standpunkte aller Spieler anfordern. Die neue Standpunkte (Koordinaten) werden dann auf der Karte neu eingezeichnet und weiter an den Server vermittelt.

9.) Spieleingaben

Dieser Use Case agiert mit den Mitspielern. Sofern Eingaben am Endgerät erfolgen oder gewisse Ereignisse eintreten, werden diese ausgeführt.

- a. Nachricht senden:
 - i. Hier wird einem Mitspieler, der über eine Liste ausgewählt wurde, eine Nachricht geschickt (nur bei Mitspielern seines eigenen Team möglich).
- b. Mission verteilen:
 - i. Hier werden die Missionen vom Big Boss an die einzelnen Teammitglieder verteilt.
- c. Agents setzen: (abgeschafft läuft in der Oberflächengenerierung automatisiert)
 - i. Sind vom Polizeichef festgelegte Punkte, die einen gegebenen Radius besitzen (Reichweite, die bei den Spieleinstellungen festgelegt wurden).
- d. Agent Funktion
 - i. Sofern sich ein Mitglied der Mafia dieser Reichweite nähert, werden alle Polizisten mit einer Nachricht verständigt.

- e. Aufeinander treffen
 - i. Wenn sich die Wirkungsbereiche zweier oder mehrerer Gegenspieler überschneiden, wird die Aktion ausgelöst. Wenn der Mafioso nicht innerhalb einer gewissen Zeit seinen Wirkungsbereich außerhalb des Wirkungsbereiches des Polizisten positioniert wird die Aktion „Verhaften“ ausgelöst, anderenfalls wird die Aktion „Entkommen“ ausgelöst.
- f. Verhaften
 - i. Wenn ein Mafioso verhaftet wurde wird er für eine gewisse Zeit aus dem aktiven Spiel ausgeschlossen und die aktuelle Mission wird abgebrochen.
- g. Entkommen
 - i. Wenn ein Mafioso einem Polizisten entkommt kann dieser seine Mission fortsetzen.
- h. Missionsablauf
 - i. Der Mafioso erhält eine Nachricht mit der Mission. Anschließend versucht er die Mission erfolgreich auszuführen.
- i. Punkteverteilung
 - i. Wird eine Mission erfolgreich beendet erhält die Mafia eine gewisse Anzahl an Punkten je nach Schwierigkeitsgrad der Mission.
 - ii. Wird eine Mission durch einen Polizisten vereitelt erhält die Polizei dadurch Punkte.
- j. Agent einschalten
 - i. Agents können nur durch den Polizeichef wieder eingeschalten werden. Dazu muss sich der Polizeichef im Wirkungsbereich des Agents befinden.
- k. Agent ausschalten
 - i. Agents können nur durch den Big Boss der Mafia ausgeschalten werden. Dazu muss sich der Big Boss in dem Wirkungsbereich des Agents befinden.